

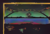
Club Nintendo

Številka 4 – 1993 V SLOVENŠČINI
300 SIT

Lost Vikings SNES



The Legend of Zelda Link's Awakening



SNES MechWarrior

Najboljši rezultati, pisma in predstavitve

5 strani Classic NES Tips & Tricks

Predstavitve



Ime: Luka Zagrajšek. Starost: 13. Najljubše igre: Star Wars, Super Mario World, Final Fight. Najboljši rezultati: Super Mario World (SMW) in Final Fight pride do konca, Star Wars do devete stopnje. Hobiji: igranje tenisa, gledanje filmov in SNES. Največja želja: imeti veliko iger za SNES



Ime: Ana Bižal. Starost: 9. Najljubše igre: B.C Kid, Super Mario Kart. Najboljši rezultati: B.C Kid pride do četrte stopnje, zasede četrto mesto pri Super Mario Kart. Hobiji: Game Boy, SNES in ples. Največja želja: Rada bi postala plesna prvakinja in detektivka



Ime: Miha Meglič. Starost: 11. Najljubše igre: Super Mario Land (SML), Teenage Mutant Hero Turtles (TMHT), Deadheat Scramble. Najboljši rezultati: SML 301 962. Hobiji: zbiranje znamk. Največja želja: da bi postal ribič in imel čim več igric za Game Boya



Ime: Damir Duračkovič. Starost: 12. Najljubše igre: Super Mario Land (SML) 1 & 2, Tetris. Najboljši rezultati: SML 1 in SML 2 pride do konca. Hobiji: košarka, tenis in kolesarjenje. Največja želja: da bi dobil osebni računalnik 486 s kompaktnim diskom.

Če [illegible] član kluba rad [illegible] svoje ime in svojo fotogra[illegible] [illegible] reviji na svetu nam [illegible] Objavili pa ne bomo samo im[illegible] priimka in tvoje starosti, am[illegible] tudi tvoje najljubše igre [illegible] najbo[illegible] rezultata, tvoje hob[illegible] tvojo največjo željo. Piši [illegible] čimprej, kajti prej ko dob[illegible] tvoje podatke, večja je verjetn[illegible] [illegible]



Ime: Blaž Kranjc. Starost: 9. Najljubše igre: Zelda III: A Link to the Past, Mystic Quest, Super Mario Land (SML). Najboljši rezultati: SML 2 končal v enem dnevu, SML 999 999 in mu ostane še 26 življenj (poslal fotografijo). Hobiji: nogomet, šah, Game Boy, SNES. Največja želja: da bi naredili Zeldo IV za Game Boya ali SNES



Ime: Gregor Erjavec. Starost: 15. Najljubše igre: Zelda III, Star Wars, Street Fighter II. Najboljši rezultati: Super Mario World končal po bližnjicah v enajstih minutah, pri F-Zero prevozi krog v 3,88 sek, rekord proge ima 2 min 59.88 sek. Hobiji: modeliranje, glasba. Največja želja: imeti vse dobre igre za SNES



Ime: Urša Žvikart. Starost: 9. Najljubše igre: Zelda, Super Mario World (SMW), Simpson's Nightmare. Najboljši rezultati: Super Player v SMW. Hobiji: kotalkanje, drsanje, plavanje, smučanje. Največja želja: da bi imela svojega konja (stanuje v četrtem nadstropju). Morda na balkonu - kot Pika Nogavička, kaj praviš?



Ime: Jure Erzin. Starost: 11. Najljubše igre: Super Mario Land (SML), Super Mario Land 2 (SML 2) in Godzilla. Najboljši rezultati: do konca pride pri SML 1, SML 2 in Kung Fu Master. Hobiji: Game Boy. Največja želja: imeti čim več igric

Juhuhu, naš klub ja končno tu!
Najboljši, najštevilčnejši, najprijaznejši klub z najboljšo revijo na svetu!
Pred vami je prvi slovenski izvod.
In kako se včlanite v ta "naj" klub (če se, seveda, še niste)?
Zelo preprosto! Na naslov

CLUB NINTENDO
p.p. 120, 61101 LJUBLJANA

pošljite prijavnico (lahko prijavnico za avstrijski klub, ki je v vsaki škatli Nintendo osnovnih komplatov in igric, ali pa kar navadno dopisnico). Nanjo napišita svoje ime, priimek, naslov, rojstni datum, telefon in, kateri Nintendov sistem imata (Game Boy, Nintendo Entertainment System ali Super Nintendo).

V nekaj dneh boste po pošti prajeli položnico za 1.500 SIT. S plačilom ta letne članarina boste brazplačno dobili šast števik revije Club Nintendo v slovenskam jaziku, imali možnost uporabljati telefonsko vročo linijo, s kataro vam bomo pomagali priti napraj pri igricah, in doživali ša marsikatero prijetno prasanečenja!
Najkasnaje v dvah tednih od dneva, ko boste plačali članarino, boste dobili prvo ravijo, člansko izkaznico s člansko štavilko in majhno presenečanja. To člansko števiko morate navesti vsakič, ko nam boste pisali ali klicali vročo linijo.

[illegible]

061/217 858
[illegible] 16. do 18. ure
([illegible] septembra dalje)

Obvestite o klubu tudi svoja prijatelja. Več nas bo, bolj se bomo zabavali!

Predsednik Super Mario Tisk Catalyst Publishing UK Klub Club Nintendo p.p 120 SLO-61101 Ljubljana, Vroča linija Slovenija 061/217858

VSEBINA

Super Nintendo

Game Boy

Tips & Tricks Special

&

HITLISTE

Tokrat objavljamo HIT LISTE igric po prodaji v Sloveniji. Radi pa bi videli, da nam vi sami pišete, katere igrice so vam najbolj pri srcu. Napišite nam vrstni red igric, kakor jih najraje igrate. Mi jih bomo točkovali in objavljali rezultate.

SUPER NES	NES	GAME BOY
1 Super Mario World	1 Super Mario Bros. 3	1 Super Mario Land
2 Super Morio Kort	2 Super Morio Bros. 2	2 Super Morio Land 2
3 Tiny Toon Adventures	3 Duck Toles	3 BC Kid
4 Zeldo III	4 Megomon 4	4 Tom & Jerry
5 Porodius	5 Morio & Yoshi	5 Mystic Quest







NAJBOLJŠI REZULTATI

SUPER NES

F-Zero

Markus Stägerer	20.100
Thomas Winter	17.500
Alexander Leitgeb	17.200
Andrea Bauman	12.800

Super Morio World

Maria Lukac	9.999.990
Andreas Burgar	9.999.990
Sabine Kurzbock	9.999.990
Willi Schelling	8.733.450
Gregari Mazzaleni	8.570.900
Andrea Taber	3.995.600

Street Fighter II

Ludovic Tasaro	1.057.316
Marc Micali	807.800
Daniel Aprili	766.400

Super Adventure Islond

Vincent Castet	353.800

Super Double Dragon

Sebastien Oeletoz	29.100

NES

Tetris

Melanie Schwarz	999.999
Felix Heine	136.678
Jürgen Reiterics	193 Reihen

Duck Tales

Jürgen Reiterics	24.454.000
Relix Heine	12.797.000

Double Dragon II

Jürgen Reiterics	69.950

Solar Jetman

Andreas Daubrava	88.863

Pin Bot

Felix Heine	11.973.540

Kung Fu

Felix Heine	667.870

Super Mario Bros. 3

Thomas Meißnitzer	1.362.060

TMHT

Olivier Bleicker	1.223.300

Track & Field

Patrik Neuenschwander	152.780

GAME BOY

Super Mario Land

BLAŽ KRANJC	999.999
Michael Heldner	982.290
Thomas Schneider	999.999
Steve Petitpierre	484.750

Tetris

Roland Hintersteiner	159 Reihen
Michael Heldner	185 Reihen
Puria Ordubadi	530.035

Home Alone

Michael Heldner	540.000

Castlevania

Michael Heldner	26.790

Duck Tales

Michael Heldner	15.091.000
Manuel Banz	10.129.000

Golf

Harold Brandstätter	-5
Albert Müller	-22

Revenge of the 'Gator

Michael Terzer	999.870

Pacman

Harold Brondstätter	24.970

Za to lestvico se boste morali malo bolj potruditi. Ko boste dosegli svoj najvišji rezultat, ga morate fotografirati. Poprosite starše, naj vam pri tem pomagajo. Ko nam boste poslali fotografijo, ne pozabite napisati svojega imena in priimka in svoje članske številke!

Danes objavljamo nekaj najvišjih rezultatov, ki so jih dosegli otroci iz Avstrije in Švice in edinega našega, za katerega imamo tudi fotografijo.

Zelda: Link's Awakening

Pripravite se na največjo pustolovščino v življenju, kajti ustvarili smo igro, za katero ni nihče verjel, da jo je mogoče spraviti na prenosni sistem, kakršen je Game Boy.

Link bo postal glavna zvezda v igri 'The Legend of Zelda: Link's Awakening' - 'Legenda o Zeldi: Linkovo prebujenje'. Samo pomislite, da smo v majhno sivo disketo za Game Boya spravili za 4 megabite pustolovščin in to na spomin, ki ga podpira baterija. Igrica ni kopija nobene od že narejenih iger o Zeldi, ampak je čisto nova za Game Boya ustvarjena pustolovščina. V njej boste našli ogromen zemljevid in ... nove izzive, zaradi katerih si bodo Zeldini ljubitelji pulili lase dolge mesece, preden bodo rešili vse uganke.

Če se še niste srečali z Zeldo, čisto na kratko nekaj o njeni zgodovini.

'Legenda o Zeldi' se je prvič pojavila v osemdesetih letih, in sicer za NES. Njej je sledila igrica 'The Adventure of Link' za isti sistem. Ko se je pojavil SNES, so se seveda tudi Zelda, Link in ostali prebivalci Hyrule takoj znašli v igrici 'The Legend of Zelda: A Link to the Past. Sedaj, mnoga leta po prvi igri z Zeldo in več kot 9 milijonih disket, prodanih po celem svetu, boste imeli priliko, da vstopite v svet Hyrule tudi na vašem Game Boyu.

Top Ranking Tennis



INFO	
NASLOV IGRE	Top Ranking T
ZALOŽNIK	Nintendo
APARAT	Game Boy
VRSTA IGRE	Šport
IGRALCI	[illegible]



Poletje je tu! To je najboljši izgovor, da si oblečete kratke hlače, vzamete teniški lopar in stečete na tenis igrišče zabijat ase. Če se vam to zdi preneporno, imemo za vas izvrstno rešitev: Top Ranking Tennis!





IGRAJMO!

No, kar pojdimo naravnost v sredo teniškega dogajanja in si oglejmo, kaj nam ponuja igra.

Če imate Gameboy Gamelink ali tisto stvarco za štiri igralce, vam bo igra omogočila pravi teniški turnir v dvojicah.

Če igrate sami, brez partnerja na svoji strani, lahko igrate proti računalniku in si počasi pridobivate višje in višje ocene, lahko pa se odločite za boj proti soigralcu.

STATUS IN OCENE

Edinstvena lastnost te igre je, da samodejno shrani vaš status, ko ste končali turnir, in vam sporoči vašo oceno. Ocena vam bo seveda padla, če boste kdaj







izgubili turnir, zato igrajte čim bolje, saj boste po vsaki zmagi za stopničko višje k vrhu v tem športu.

Če se odločite za igro dvojic proti računalniku, se vam ponudi možnost, da računalnikovo dvojico oslabite; če pa mislite, da ste dovolj dobri, lahko to storite tudi s svojima igralcema, kar bo za vas pravi izziv.

FINESE IN VEŠČINE Z LOPARJEM

Vaša hitrost in zmožnost učinkovitega upravljanja pod pritiskom bosta zelo pomembna, če boste hoteli postati vrhunski igralec tenisa, zato vam tu ponujamo nekaj koristnih nasvetov.

Uporabljate lahko štiri gumbe za udarec: "select", "start", "A" in "B". Igralno ploščico morate uporabljati v kombinaciji z gumbi, da izvedete gibe, ki dajo žogici spin naprej, spin nazaj, da jo vržete v zrak in v pravo smer. Zato se vam bo izplačalo, če boste nekaj iger šli na "Practice mode", da boste obvladali vse možne gibe in udarce, preden začnete s pravo igro.

Alfred Chicken

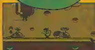
Alfred Chicken ima probleme Zdi se, da mu je nekdo pokradel vse diamante. Zdaj mora Alfred na pot okrog sveta in spet zbrati vse diamante. Seveda se sliši preprosto, ampak pozabili so omeniti, da se boste morali izmikati miškam, ki se navijejo, minam in raketnim lanserjem poleg vseh drugih sovražnikov. Vendar se ne bojte, saj Alfred Chicken ni navaden piščanec. Ne samo, da lahko preleti kratke razdalje, s svojim kljunom lahko nasprotnike pokljuva in jih s tem pobije Lahko tudi skoči z velikih višin na nasprotnike Ta skok je videti kot napad kamikaze.

Kot je od Nintendove ploščadne igre mogoče pričakovati, je "Alfred Chicken" poln skrivnih sob in stopenj, ki so skrite za vsem, od varljivih sten do skrivnih vrat in nevidnih ploščadi.



Nataknite si torej kljun, očistite si perje in se pripravite na let in pikiranje na glave ubogih monstrumov.









NASLOV IGRE	Alfred Chicken
ZALOŽNIK	Mindscape
APARAT	Game Boy
VRSTA IGRE	Akcija
IGRALCI	1

Firefighter



NASLOV IGRE	Firefighter
ZALOŽNIK	Mindscape
APARAT	Game Boy
VRSTA IGRE	Akcija
IGRALCI	1

Ste se že kdaj čudili hrabrosti neustrašnih gasilcev? Ste si že kdaj zaželeli, da bi se prebijali skozi nevarne goreče zgradbe in reševali nemočne žrtve?

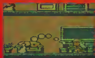
Zdaj imate priložnost za to Kot naš gasilski heroj morate uporabljati svojo cev in si izboriti pot skozi različna področja, od hiše v plamenih, skozi gorečo kanalizacijo do garažne hiše, ki je pravi pekel

Na svoji hrabri poti do nemočnih žrtev morate gasiti plamene se prebiti do žrtev in



jih odnesti ven v čakajoči rešilec Se sliši enostavno? Smo omenili, da imate omejeno količino vode in da jo morate sproti pobirati? Ali pa, da se plameni poleg tega da se premikajo radi spet razplamtijo, če niso do konca pogašeni?

Kot da to se ne bi bilo dovolj morate tekmovati še s časovno omejitvijo Torej, nataknite si čelado in se pripravite na to, da boste poškropili vse, kar vam pride na pot, zapomnite si, da je priporočljivo natančno merjenje, razen če uživate, da vam zmanjka vode tik pred ogromno ognjeno kroglo, ki se vali nad vas



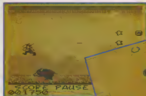
ASTERIX

Asterix in njegovi prijatelji pustošijo po vašem Game Boyu in krvavo potrebujejo vašo pomoč. Za vsak primer, če mogoče želite našo pomoč, preberite navodila, ki sledijo, pomagala vam bodo pri težkih delih igre.

Zvezde lahko najdete po vsej Asterixovi deželi. Zapomnite si, da je za dodatno življenje potrebnih 50 zvezd. Življenja lahko dobite tudi, če pobirate vence, ki so na vsaki stopnji.

Prav tako ne izpustite nobenega od ključev, ki so razpostavljeni na vsaki stopnji. Če boste skočili nanje, se boste znašli na bonus stopnji, napolnjeni z zvezdami.

Z merjasci si lahko pomagate na več načinov, najbolj koristen je jahanje na njih čez polja špic.

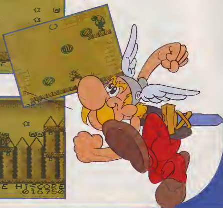




Uporabite jih lahko tudi kot hrano, in sicer tako, da počakate, da vas merjasec prenese čez špice, nato se obrnete in ga boksnete. Zdaj se bo spremenil v pečenko, ki jo boste pojedli in dobili povrnjeno eno enoto energije.



Debeluha, ki vam meče sode, boste premagali tako, da boste skakali po njih. Ko ga boste zagledali, kako vam meče sode, začnite skakati nanje, ko padajo. Z nekaj vaje boste ugotovili, da lahko počasi priskačete do njega in ga z udarcem pošljete v pekel.



METROID II

Samus Aron se je vrnila in potrebuje vašo pomoč. Da bi vas podprli pri tej nalogi, da ji pomagate, smo narisali zemljevid druge faze vaše pustolovščine.

Po poti boste morali pobrati nekaj novih predmetov. Eden od njih je bomba, ki bo razbila steno. Če se spremenite v kroglo moči in sprožite bombo, vas bo odneslo v zrak, s čimer boste lahko dosegli višje ploščadi.

Še en pomemben predmet, ki ga morate pobrati, je pajkova krogla. Ko jo imate, se lahko lepite na zidove v votlini.





Phase 2



Sword of Hope

Theova naloga, da pride do Meča upanja, je dolgotrajna in težavna. Na poti se boste srečali z mnogimi nevarnostmi in prav vse morate premagati, če želite nalogo izpeljati do konca. Nekaj napotkov in šifer vam bo verjetno v veliko pomoč pri tej avanturi.

Vsakič, ko napredujete skozi energijsko stopnjo, se naučite novih urokov, ki vam bodo prišli prav v bitkah, in to od različnih ognjenih krogel do vrtečih se kril in napadov s strelo.

Najboljši način, kako se lotiti večine bitk, zlasti proti koncu igre, je, da iz spomina izberete možnost AUTO. Vaš Game Boy pozna najboljše načine napada, poleg tega pa vas bo tudi najbolje ubranil, ko se začnejo prikazovati številni sovražniki.

Kadar vam pri prvem obisku kdo noče priskočiti na pomoč, se kasneje vrnite k njemu. Znova ga ogovorite in običajno bo precej bolj pripravljen pomagati.

Sedaj pa k šifram, ki smo jih pobrali z mnogih energijskih stopenj, vsake seveda z drugačno stopnjo urokov.

LAIT	VS56	BMVQ	QJGC
FT2X	PΩVΞ	4ZWN	F3LΔ
∞NHD	ΞΛWΩ	PG5R	1ΩΞN
V5JΞ	1PΛQ	SΞ5H	SKYD
XFF2	54∇4	PB45	2D4L
R3F5	∞L3M	SΞ5H	SKYD
V2B5	4ΔQW	Λ∇RK	QYYD
P5C3	YN1K	1WSΔ	BZHZ
1HMΔ	FDG2		
YGMD	4XBT		







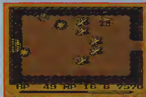


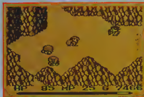

Mystic Quest

Ko boste obhodili palme v osmici in odprli vrata jame, se boste znašli v Meduzini jami.
V jami pojdite južno in nato zahodno. Če zdaj uporabite motiko na južni steni, se vam bo odprl prehod v novo sobo, iz katere zavijte na zahod. To storite še dvakrat, nato pa spet na jug. Še dvakrat zahodno in nato štirikrat na sever.



Zdaj bi morali biti v sobi s spolzkimi tlemi. Stopite na dno in teko sprožite stikalo; uporabite verigo, da se zgrabite za drog in se potegnete gor. Zdaj odidite iz te sobe skozi vzhodni izhod in zgrabite ledenega uroka.





Pojdite nazaj proti zahodu v drugo sobo in pojdite trikret na jug. Če stopite v sobo iz vzhodnega vhoda in greste trikrat okrog jezerca v nasprotni smeri urinega kazalca, se vam bo povrnila energija. Zdaj pojdite vzhodno, južno in spet vzhodno. Severno steno razbijte z motiko in odprl se vam bo prehod še v eno sobo. Tu potisnite sneženega moža, ki ga boste našli, na stikalo; s tem ste odprli severna vrata, skozi katera pojdite. Spustite se po stopnicah, nato na sever, spet po stopnicah navzdol in ubijte zlobno Meduzo.



Meduza

Najlažje jo boste premagali tako, da se boste venomer premikali okrog nje in jo tepli z verigo. Če vam zmanjka energije, uporabite zdravilni urok.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Ravno ko je Nigel Mansell prenehal s Formulo 1 in začel z ameriškim Indycar Circuitom, je dobil svojo lastno igro formule 1. No, čeprav je datum izdaje igre prepozen, igra zato vsekakor ni zastarela.

Tekmujete lahko z najboljšimi na svetu, medtem ko si prizadevate dobiti nagrado, vam Nigel venomer stoji ob strani in vam pomaga s koristnimi nasveti. Torej, nataknite si očala in plin do konca, na lov za zmago!

Formula 1 ni šport za slabiče; ko se enkrat znajdete v kabini, držite usodo v svojih rokah. Vaše življenje je odvisno od vaših refleksov in sposobnosti.





KJE NA SVETU?

Kje pa bi pravzaprav radi tekmovali? Na voljo vam je vseh 16 prog, ki v resnici sestavljajo svetovno prvenstvo v formuli 1. Če se odločite za tekmovanje v celi sezoni, boste morali tekmovati na tistih dirkalnih progah, ki vam jih bo določil računalnik.

Vsaka proga ima svoje nevarnosti in način vožnje, tako da zahteva vašo popolno koncentracijo, od dolgih ravnin Hockenheim-a v Nemčiji do nevarnih ovinkov Suzuke na Japonskem.

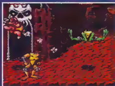


Battletoads in Battlemaniacs

Medgalaktični podvigi in pustolovščine Bojnih krastač se nadaljujejo, ko se Rash (Izpuščajček) in Pimple (Mozolček) splazita v SNES in pripravita upor proti Temni kraljici in njeni vojski neprijetnih, naslinih pajdašev.

Težave so se začele, ko je profesor povabil Bojni krastači na ekskluziven prikaz svoje najnovejše iznajdbe, razvite v povezavi s Psiconom, "The Dreamscape". Vse je šlo po načrtih, dokler ni nenadoma prilomastil iz ekrana velikanski prašič in ugrabil Psiconove Machiko ter ene izmed Bojnih krastač - Zitz.

Kljub opozorilom, naj ju ne poskušata rešiti, se preostali krastači odločita, da gresta na pomoč prijateljema. Skočita v ekran in odpotujeta na eno najbolj lase vzdigujočih pustolovščin, kar jih je kdaj bilo.



Bojevanje z Battlemaniac-i

Operacijo vodi profesor T. Bird, ki poleg tega tudi koordinira napredovanje in uspeh Bojnih krastač v njuni nalogi. To ni čas za slabo pripravljene herojske akcije, če ti uspe pripraviti prijatelja, da ti pomaga, to ni neumna poteza. Če boste igrali z dvema Bojnima krastačama, boste lažje končali igro, kot če boste sami.

1. STOPNJA – Na žalost doživita krastači tako dobrodošlico, kot sta jo pričakovali; čaka ju namreč vojska prašičev, ki jih je poslala kraljica. Ti prašiči si prizadevajo, da bi ustavili njuno misijo. Boji si sledijo in ne bo počitka, dokler ne premagate velikanskega kamnitega pujsa na koncu stopnje.

2. STOPNJA – Na lebdeči ploščadi se boste morali prebiti dol proti koreninam starega votlega drevesa. Ta zatemnjeni prepad je prostor za številne naprave, kot so robotski mrčes, kače in mišje palice. Dodajte še dejstvo, da je pot posejana z ostmi, in spoznali boste, da je pred vami nevarna pot.

3. STOPNJA – No, to, na čemer se vozite, ni ravno kolo, bolj je podobno lebdečemu tnciklu; je pa

VELIKO RAZLIČNIH MOŽNOSTI

Bistvo formule 1 je v skupinskem delu, a tokrat boste morali sami sprejeti vse potrebne odločitve glede na to, kar želite storiti!
Možnosti so naslednje:

RACE CIRCUIT: Ta možnost vam omogoča izbor dirkalne proge, na kateri želite tekmovati. Če se odločite zanjo, ne boste prejeli nobene točke za opravljene dirke, naučili pa se boste potrebnih trikov za obvladovanje posamezne dirkalne proge.

FULL SEASON: To je to! Začnite svojo kariero v svetovnem prvenstvu v formuli 1 in tekmujte z elito dirkalnega športa. Prevozili boste vse glavne dirkalne proge in tekmovali za krvavo potrebne točke.

CONTROL: Spremenite vodenje igre po svojih željah. Obstajajo štiri nastavitve, tako da boste vedno našli tisto, ki vam ustreza.

NAME: Želite biti Mansell, Senna, Berger ali pa kar vi sami? Ime voznika lahko spreminjate po želji.

MANSEL'S ADVICE: Ta možnost vam bo omogočila, da greste na katerokoli dirkalno stezo, Nigel pa vam bo dajal navodila. Preden začnete, vam bo na kratko predstavil progo, nato pa bo šel z vami na dirko in vas poučeval o hitrosti v zavojih.



DRIVING PRACTICE: Štirje krogi na standardni stezi bodo dovolj, da se uvrstite, vendar, kakšen je najboljši čas, v katerem lahko izpeljete krog?

PASSWORD: Po vsaki sezoni boste prejeli geslo (password), ki vam bo omogočilo nadaljevanje igre od te točke, ne da bi vam bilo treba igrati spet od začetka.

OPTION: Izbirate lahko med arkadno igro in simulacijo. Tu obstaja velika razlika! Števec lahko nastavite na km/h (kilometri na uro) ali na m/h (milje na uro). Nastavite lahko celo glasbeno opremo, ki spremlja igro.



res, da se vam obeta zastrašujoča vožnja skozi votlino! Pot se začne še kar mirno, ampak kmalu postane test za vaše reflekse, saj morate skakati in voziti slalom med kamnitimi ovirami. Prava bomba!



Toady Talents

Naša klateča se reptila imata nekaj nenavadnih, vendar zelo učinkovitih veščin, ki jih s pridom uporabljata skozi stopnje Battlemaniac-ov.

V boju

Ko se znajdeta krastači v boju s kraljičinimi podložniki, lahko brcata in boksata. Če se zaletita v



nasprotnike, jima zrastejo rogovi, s katerimi zbijeta nasprotnike na tla in le redki se poberejo od tam! Čeprav se dvigovanje nasprotnikov s tal in metanje le-teh v prepad z roba pečine sliši barbarsko, je zelo učinkovito!

Med spuščanjem

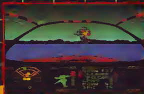
Najbrž je vaš dvom, da lahko med spuščanjem karkoli delate, upravičen, vendar boste z eksperimentiranjem odkrili nekaj edinstvenih akcij. Ena od njih je, da desko brcnete v hordo prihajajočih nasprotnikov in jih s tem kar odpihnete.

MECH WARRIOR

Piše se leto 3027, planetom vlada anarhija. Ljudje se bojujejo v velikanskih robotskih oklepih, ki jim pravijo Mechi. Ti oklepi so močno oboroženi in odlični za upravljanje, vendar pa obstaja določen del naroda, ki to moč zlorablja. Ena od takšnih skupin se imenuje Dark Wing Lance. Oni so bili krivi za smrt tvoje družine pred desetimi leti. Deset let je trajalo, da si se izučil v bojnih veščinah in zdaj, po dolgih letih učenja, se ti ponudi priložnost, da postaneš amaterski Mech bojevnik in poloviš vse morilce.











Tistim, ki ste že igrali ali videli igro Battletech, se bo tole zdelo znano. Ampak ne domišljajte si, da je lomastenje po svetu in pobijanje ogromnih robotov vse, kar boste lahko počeli v tej igri. Ravno nasprotno! Ne samo, da morate svojega robota opremiti s pravim orožjem, kot so projektili, laserji in topovi, ampak morate celo izpopolnjevati stroje, oklep in izboljšati zaščito pred vročino.

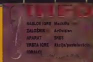
Tudi ne pričakujte, da boste zapravljali čas z obhodi svojega rodnega planeta. Glede na nalogo, ki jo izberete, se lahko znajdete v boju na ledenih planetih ali pa boste morali braniti svoje baze, skrite na žarečih vulkanskih planetih.

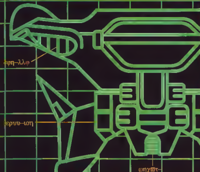
Da bi našli skupino Dark Wing Lance, ne bo zadosti le hitro streljanje, ampak bo potrebno tudi kar veliko detektivskega dela, da jo izsledite. Poleg vrhovnega poveljstva, kjer lahko dobite svoje Mech pogodbe, je na

vašem rodnem planetu Galatei bar, v katerem je mogoče najti veliko oseb in različnih informacij, vse to vam lahko pomaga pri vašem iskanju.

Barman vas opozori na vire informacij, ki so v baru. Le dobro mu prisluhnite!

Plačanci Dark Winga pogosto pustijo za sabo video kasete. Na njih je ponavadi zapisano, kje lahko najdete Dark Wing Lance-a. Tudi krajevna novinarska mreža vam lahko pomaga zvedeti, kje so v zadnjem času potekali nenavadni dogodki in te novice lahko pomagajo Mech pilotu, ki ima občutek za nevarnost









BATTLE STATION

Vaša prva bitka v notranjosti Mecha vas lahko zmede, če ste nov pilot. Vendar brez skrbi, saj vam je uspelo najti veterana, ki vam bo razložil glavne kontrole Mecha.

Takoj, ko boste v Mechu, boste opazili ogromen zaslon, ki prevladuje na vašem ekranu. Skozenj imate razgled na bojno polje, v katerem ste.

Na spodnjem levem delu zaslona boste videli radar, ki vam daje informacije o vseh Mechih na tem področju in o bazah, ki jih morate ali uničiti ali zaščititi.

Na dnu pilotske kabine boste videli tri monitorje, ki vam kažejo vašega Mecha in poročajo o vsaki škodi, ki jo je utrpel vaš robot. Srednji monitor kaže trenutno obrambno stanje vašega oklepa, medtem ko ostala dva monitorja kažeta vse sovražne oklepnike, ki so v vašem vidnem polju in škodo, ki so jo utrpeli.





The Lost Vikings



Bili so trije Vikingi, ki so uživali v vsakoletnem vaškem lovu, ko se kar neenkrat znajdejo "teleportirani" na mimo leteči intergalaktični 200. Zdaj si želijo le še tega, da pridejo domov.

Njihov ječar, hudobni Tomator, pa je napravil veliko napako. Pozabil je zakleniti kletko, kar pomeni, da lahko po mili volji lomastijo po ladji in najdejo pot nazaj ne rodno Norveško, deželo fjordov in gora.

Če hočejo pobegniti, morajo naši trije prijatelji delovati kot ekipa in vsak mora s svojimi posebnimi sposobnostmi pomagati drugima dvema do stikal in nedosegljivih predmetov.

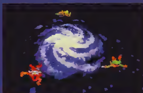


Olaf the Stout

Olaf je sicer videti kot nordijski zmagovalec na pojedinah, a je lahko zelo spreten s svojim ščitom. Ne samo, da lahko brani druga dva pred sovražniki, ščit lahko tudi dvigne nad glavo in tvori živo lestev, ki pomaga Eriku do višjih ploščadi in predmetov. Kot da to še ni dovolj, lahko debelinko uporabi ščit za letalnega zmaja.

Erik the Swift

Kot ste najbrž uganili iz njegovega imena, je on najhitrejši od treh Vikingov. Ne samo, da lahko teče kot veter, ampak lahko tudi daleč skoči. Če nas ovira opečnata stena, je ne bomo podrli, če ne bomo uporabili rdečebradega Erika za ovna.





Baleog the Fierce

On je "macho" trojke. Ne samo, da lahko nasprotnike seka z mečem, lahko tudi posneme Robina Hooda in strelja z lokom in puščicami. Lok in puščice pridejo prav za streljanje nedosegljivih stikal in ročic, ki upravljajo vrata in rešetke.

N a svojem potovanju [illegible] v [illegible] ladji, ki vas bodo popeljali v [illegible] [illegible] da lahko nadaljujete pot. Na poti boste našli veliko predmetov, ki vam bodo pomagali ali nagajali. Sledi kratek opis [illegible] in njihove uporabe.



Antigravitacijski škornji

Poberite te velike škornje, saj so neprecenljive vrednosti, ko hodite po gravitacijskih poljih in vas držijo trdno na tleh.



Gumbi in ročice

Ponavadi se uporabljajo za odpiranje vrat in spuščanje dvižnih mostov ter jih je potrebno pritisniti ali ustreliti, da se aktivirajo.



Gravitacijska polja

Te vrste utripajočih puščic bodo naše heroje dvignile v zrak ali pa prikovale na tla. Teh polj se izogibajte, saj boste navadno končali na špicah.





Dvigala

Uporablja jih lahko vsak Viking, povezujejo pa nadstropja v posameznem svetu. Preprosto stopite na dvigalo in pritisnite smer, v katero želite iti.



Časovni vrtinec

Eden od njih je na koncu vsakega sveta in vas prenese iz enega časovnega obdobja v drugo. Ko boste stopili vanj, se boste znašli na poti skozi čas.



DINO CITY

Če je med oboževalci te igre kdo, ki ima še vedno težave, je tu zanj nekaj šifer, ki mu bodo pomagale iz nekaterih zapletenih položajev. Pa še nekaj namigov za pomoč pri vaši Dino pustolovščini.

2. STOPNJA - CTBSR4TF3SGV

3. STOPNJA - CTJKS4TZ31BV

4. STOPNJA - IX9V7KTB3CGV

5. STOPNJA - MM36LXTH3IQC

6. STOPNJA - 53MWRZTN3KQC

Obstajata dva para oseb, med katerima lahko izbirate. Če izberete Timmyja in Rexa, boste lahko sovražnike tepli z rokami, če boste izbrali Jamie in Tops, pa boste lahko metali sovražnikom orodje. Ugotovili smo, da je najbolje izbrati Jamie in Tops, saj vam tako ne bo treba priti tako blizu nasprotnikom.

Da bi premagali Crasherja na koncu prve stopnje, streljajte v kocke, ki prihajajo iz njegovega stroja. Te se bodo razbile in delci mu bodo vzeli energijo.

Če hočete premagati Pošastna krta-dvojčka na koncu druge stopnje, morate paziti na njune špičaste glave in se izmikati žarkom, ki vam jih pošiljata. Da ju premagate, skačite in ju nekajkrat ustrelite v usta.





ROAD RUNNER

Če ima kdo od vas težave s to izredno konverzijo iz risanke, kar brez panike, saj smo tu mi, da pomagamo hitremu ptiču pobegniti pred lačnim kojotom.

BIRD SEED

Zapomnite si, da morate jesti ptičjo hrano, kjerkoli jo vidite, saj vam omogoča večjo tekalno hitrost, ki pride prav, ko vam je Wylie Coyote za petami.



DASH METER

Moč hitrega teka je zelo pomembna za izmikanje kojotovim zvijačam. Hiter tek lahko uporabljate tudi za tek po navpičnih stenah. Navadno boste opazili, da boste lahko odskočili, če boste plezali navpično, in tako dosegli tiste nedosegljive ploščadi.







WILE E. COYOTE

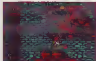
Wylie premore ogromno različnih strojev za vaše uničenje. Vedeti pa morate, da je nevaren le, če predolgo stojite na enem in istem mestu. Torej je edini trik, da se neprestano premikate. A brez panike, če gre Wylie proti vam, saj je mogoče večino njegovih vozil preskočiti ali pa iti pod njimi.

Dragon's Lair

V tej fantastični igri lahko najdete veliko dodatnih življenj. Vsa so skrita sredi bonus kock, treba je samo vedeti, kje jih najdete.

1. STOPNJA

Prva stopnja je prava Aladinova zakladnica dodatnih življenj, tri od njih so zato, da jih zagrabite. Za prvo življenje se morate spustiti s prvim dvigalom, pasti s ploščadi in vaše je! Desno od prve vrvi morate spet z dvigalom navzdol. Razbijte drugo bonus kocko in dobili boste drugo življenje. Zdaj splezajte po vrvi in pojdite do drugega dvigala na desni. Ko bo na najnižji točki, pojdite desno, padite z njega in nadaljujte na desno, dokler ne pridete do gugalnice. Skočite nanjo in spustilo se bo dvigalo, na katerem vas čaka tretje življenje.



3. STOPNJA

Naslednja skupina dodatnih življenj je skrita v tretji stopnji, kjer boste našli tudi dve izboljšavi. Najprej se prebijte čez dvigajočo se ploščad in skočite z njenega roba. Ko pridete do klanca, skočite z njega na levo in razbijte kocko. Tako boste dobili prvo dodatno življenje. Drugo je na dnu prej omenjenih klancev poleg izhoda iz stopnje.



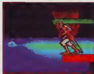
4. STOPNJA

Ta premore na žalost eno samo dodatno življenje. Najprej se prebijte do vrha ploščadi, nato pa splezajte po vrvi navzdol do kocke z življenjem.



7. STOPNJA

Po zadnjih nekaj stopnjah boste najbrž krvavo potrebovali dodatna življenja. No, ne skrbite, eno vas čaka na tej stopnji! Pojdite do zgornjega levega kota stopnje, kjer se skriva bonus kocka.

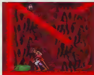






9. STOPNJA

Še eno življenje boste našli v svojem potovanju, ki čez mnoge ploščadi in trampoline vodi proti vrhu stopnje. Na tem potovanju v višave devete stopnje dodatnega življenja ne morete zgrešiti, saj vas bonus kocka čaka na edini možni poti proti izhodu.



10. STOPNJA

Ta je dobesedno napolnjena z bonus kockami, ki so raztresene po vsej stopnji. Kocke vsebujejo energijo in dodatna življenja. Ostalih 11 stopenj pa boste morali raziskati sami, saj ne bi bilo prav, da bi vam izdali vse skrivnosti, kajne?

SIM CITY



Tu, v Clubu Nintendo, smo zbrali peščico nasvetov, informacij in majhnih prevar, da bodo v pomoč tistim županom, ki jim vodenje mesta ne gre prav dobro od rok. Ti nasveti vam ne bodo pomagali le pri gradnji novega mesta, ampak tudi pri že določenih scenarijih.

KAKO SE ZNAJTI

Najbolj enostaven način prevoza za vaše meščane je vlak. Če večino prometa preusmerite na vlake, boste ugotovili, da ostane onesnaženje pod mejo normale.

Če pa veseno gradite ceste, jih speljite tako, da bodo okrog blokov in stavb, saj boste tako zmanjšali gostoto prometa v večjem delu mesta.



OPAZUJTE DAVKE!

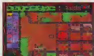
Ti so velikanski kamen spotike za večino igralcev. Opazili boste, da nepravilna stopnja davkov lahko povzroči večjo emigracijo kot eksplozija jedrske elektrarne! Meščane boste osrečili tako, da boste najprej postavili davke na 6% za nekaj let, nato, ko se bo množina prebivalcev povečala, jih lahko dvignete na 7%, kasneje pa jih lahko vrnete na 6%. Na ta način bi prebivalci morali biti vedno srečni.

ONESNAŽENJE

Še ena velika ovira, posebej za tiste župane, ki se še "zeleni". Da boste obdržali minimum onesnaženja, poskušajte zgraditi čim manj cest, saj so te glavni povzročitelj onesnaženja.

Letališča in pristanišča obdajte s parki, saj ti pomagajo zmanjšati onesnaženje, ki ga povzročajo razne naprave. Če vse industrijske cone postanejo preveč onesnažene, nekaj elementov porušite in jih namestite drugje.

Jedrske elektrarne proizvajajo manj onesnaženja kot termoelektrarne, zato gradite raje jedrske. Dodatnih elektrarn ne gradite prej, kot je nujno potrebno: ko pa elektrarno potrebujete, jo postavite na nasprotnem koncu mesta kot prejšnjo.





OGENJ IN KRIMINAL

Za vsak blok 4 x 4 parcele zgradite eno policijsko postajo. Zapomnite si tudi, da je treba za vsake tri policijske postaje postaviti eno gasilsko postajo.

Ko preverite na zemljevidu mesta, kakšno je pokrivanje policijskih in gasilnih postaj, na nekrite dele mesta dodajte postajo.

Za tiste, ki jim manjka denarja, pa je tu nekaj majhnih prevar, ki vam bodo pomagale napolniti proračun.

Zapravite ves denar, tako da je stanje proračuna 0. Ko se prikaže slika za davke na koncu meseca, pritisnite levi gumb za streljanje. Zdaj izberite opcijo "Go with figures", še vedno pa držite strel. Zdaj se vrnite na sliko s taksami in povišajte vse davke na 100%. Zdaj spet izberite "Go with figures" in nato spustite strel. Denar bi vam moral zrasti do 1 000 000 dolarjev.

Ko ste plačali vsa vzdrževalna dela, shranite igro. Potem jo spet naložite. Zdaj bodo vzdrževalna dela stala 0, vseeno pa se bo štelo, da jih boste plačevali 100%.

Lagoon



Glede na pisma, ki ste nam jih poslali, se zdi, da vas je kar nekaj obtičalo na različnih koncih te igre. Zato smo se tukaj, v Clubu Nintendo, odločili, da vam bomo dali nekaj odgovorov na najbolj pogosta vprašanja.



Reševanje Gilesa iz Zlate votline vam povzroča veliko težav, zato si to oglejmo. Najprej morate najti zdravilni lonec, ki ga boste rabili, da Giles ozdravi in da vam bo lahko sledil ven. Da ga najdete, pojdite od vhoda najprej levo in nato gor, nato pa še desno in spet gor. Od tu pojdite skozi prvi prehod na levo in nato skozi prvi prehod navzgor.





Zdaj pojdite spet skozi prvi prehod na levo in hodite, dokler ne pridete do skrinje. Če jo odprete, boste notri našli lonec. Vrnite se k vhodu. Ko ste tam, pojdite levo, gor, desno, gor. Zdaj bi morali biti na planini. Pojdite po lestvah do vrha, kjer bi morali najti ranjenega Gilesa. Dajte mu lonec in ga odpeljite nazaj skozi Zlato votlino do Atlanda.





CLASSIC TIPS & TRICKS

Goonies II

Če je kakšna igra resnični izziv za igralca, je to prav gotovo igra Goonies II. Zapleten sistem labirintov in dobro skriti predmeti grozijo, da se bo celo zelo izkušenemu igralcu zmešalo. No, ne skrbite, saj sledi zemljevid te Konamijeve igre, skupaj z izpisom predmetov in celo z napotki, kako priti do nekaterih od njih. Vso srečo na poti do Annie!

Nahajališča predmetov

The Goonies 41, 17, 70, 60, 39, 91
Čarobni iskalec 3, 9, 13, 29, 34, 99
Kladivo 5
Katapult 8
Sveča 14
Sprejemnik 14
Očala 19
Skakalni čevlji 22
Hitrostni čevlji 25
Neprebojni jopič 29
Škatle e bombami 41
Ognjena škatla 47
Čelade 90
Lestev 90
Potapljaška opreme 74
Vadoodporen plašč 79

1 **Hišni predel**
2 **Most**
3 **Ledeni predel**
4 **Slapovi**
5 **Podzemna kanalizacije**
6 **Pod vodo**
7 **Ognjene votline**
8 **Mejni predel**
9 **Votline**
10 **Modre votline**
11 **Skalni gejzirji**

POSEBNE STRATEGIJE

Najvišji predel Prednje stopnje boste dosegli s kladivom, s katerim razbijete strop v sobi 6. Nato splezajte po lestvi navzgor in znašli se boste izven sobe 31.

KAKO DOBITI POTAPLJAŠKO OPREMO?

V sobi 74 pojdite levo, naprej, tu pa udarite s kladivom po steni in stopite skozi narejeni prehod. Nataknite si očala in zagledali boste potapljaško obleko

KAKO DOBITI LESTEV?

V sobi 60 udarite po steni in pojavila se bo lestev.

KAKO NAJTI SVEČO?

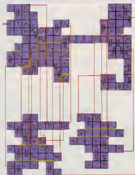
Stopite v sobo 14, pojdite na levo in petkrat udarite gospo.

KAKO NAJTI HITROSTNE ČEVLJE?

Te najdemo v vratih, ki so skrita levo od začetka mostu. Vrata boste odprli z bombo.

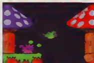
OPOZORILO

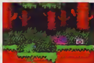
Veliko različnih načinov je, kako naredimo stranska vrata ali dosežemo, da se prikaže kakšen predmet v določeni sobi. Uporabite kombinacije udarcev, zabijanja s kladivom, natikanja očal in še česa, da boste našli različne predmete



Little Nemo DREAM MASTER







Pritisnite naslednje tipke na naslovni sliki: GOR, SELECT, LEVO, DESNO, A, A, B. Če vam je uspelo, se vam bo prikazal napis 'Dream Select'. Pritisnite 'A' in izberite stopnjo.

Gospodarji, ki jih boste srečali, so vsi v deželi nočnih mor. Prvi od gospodarjev je ogromen pingvin. Vrže vam tri majhne pingvine, ki jih lahko pobijete s čarobno palico. Ko pingvin pristane na strani, skočite in ga udarite s palico. Nato bo zamenjal strani, torej ponavljajte to, dokler se ne razleti.

Naslednji nasprotnik bo leteča manta. Premagate ga tako, da z daljšim držanjem na strel naberete moči v palici in mu spustite ognjeno kroglo. Pazite, ker se bo takoj zatem spustil čisto na tla, preden se bo vrnil na nebo. Zato ga preskočite in mu spustite še nekaj ognjenih krogel.

Naslednji gospodar pa je sam Kralj nočnih mor. Pazite, da vas ne zadene sluzasta rdeča krogla, ki lebdi v zraku. Varujte se tudi treh laserskih žarkov, ki jih Kralj spušča iz svojih prstov. Če stojite na skrajni levi točki zaslona, ga lahko obstreljujete z ognjenimi kroglami, kljub temu pa ni težko preskakovati laserskih žarkov.

RAINBOW ISLANDS

Igrica Rainbow Islands je polna presenečenj in izgleda, da imajo nekateri od vas težave pri reševanju najpomembnejših.

Kot verjetno že veste, so na vsaki stopnji skrite bonus sobe, ki so napolnjene z 'dobrotami'. Vendar se boste vsake stopnje morali lotiti na poseben način, če boste hoteli priti v te čudežne prostore.

Najprej morate pobirati dragulje, ki jih spuščajo vaši sovražniki. Zbirati pa jih morate v čisto določenem vrstnem redu barv na vsaki stopnji. Ta vrstni red je: rdeča, oranžna, rumena, zelena, modra, indigo in končno vijolična.

Ko ste zbrali vse dragulje, si utrete pot do šefa na koncu stopnje, spotoma pograbite toliko točk, kolikor je le mogoče.

Doseči morate rezultat, ki je boljši kot 'high score' na zaslonu.

Sedaj vam preostane le še, da premagate šefa na koncu stopnje. Ko vam to uspe, se prikažejo vrata, ki vodijo v čudežno bonus sobo, za katero ste se morali tako potruditi, da ste jo našli. Opisana rešitev je prava za vsako stopnjo, od prve do zadnje, zato kar začnite nabirati dragulje in iskati sobe.



Legend of Zelda

Linkove pustolovščine v Legendi o Zeldi se zdijo neskončne. Po tem, ko je opravil svojo nalogo, je moral ubogi stari Link spet na pot, tokrat mora spet pripeljati mir v kraljestvo Hyrule. Druga naloga je zelo podobna prvi, le da so labirinti še bolj zapleteni in uganke še bolj zavite.

Nekaj predmetov je razmetanih po labirintih, ki so za vas precej pomembni. Vprašanje je le, kje so.

Leseni bumerang je tam, kjer je bil prejšnji, v prvem labirintu.

Piščalka, ki zamrzne nasprotnike, lahko tudi odpre skrivne prehode. Našli jo boste, ko boste preiskali drugi labirint.

Če boste previdno preiskali tretji labirint, boste tu našli čarobni bumerang, ki je veliko močnejši od lesenega.

Četrti labirint vsebuje skrito magično knjigo in splav. Ne pozabite pa, da lahko magično knjigo uporabljate le s čarobno palico.

Če radi streljate z lokom in puščicami, potem dolgo in vztrajno preiskujte peti labirint in boste našli železno orožje.

Če ste se naveličali ždeti v globokih prepadih in biti nemočni, zakaj ne vzamete lestve iz šestega labirinta?

Nekateri predmeti in prehodi so skriti pod drevesi. Kaj ne pomislite, da bi vam sveča iz sedmega labirinta prišla prav?

Če že imate magično knjigo, vas bo čarobna palica iz osmega labirinta spremenila v mogočnega čarovnika. Tudi čarobni ključ je na tej stopnji.

Rdeči prstan vam za eno četrtino poveča odpornost proti udarcem. Srebrna puščica, kot najbrž že veste, je edino orožje, ki lahko ubije Ganana. Vsi ti čudoviti predmeti, in seveda tudi Ganan, so skriti v devetem labirintu.

Če imate težave pri obvladovanju Otoka labirintov v vzhodnem delu Hyrule, vam bo tale rešitev pomagala. Takoj, ko stopite na Otok, pojdite na jug in nato proti vzhodu, dokler gre. Nato pojdite po potki na sever, dokler lahko, in tako boste lahko rešili otroka.

Vrnite se južno in krenite proti zahodu, dokler ne zagledate prehoda na sever. Pojdite po tej poti do konca in se ne zmenite za dva zahodna odcepa. Po tem, ko ste prečkali most, zavijte na zahod in na sever, nato pa še na zahod in potem še po severni poti do T - križišča.

Od tu se odpravite na zahod in sledite poti, dokler ne pridete še do enega križišča. Pojdite proti severu in na prvem ovinku na vzhod, in nato še po naslednji poti na vzhod. Držite se te poti, ne zmenite se za prehod na sever in boste prišli do naslednje palače.

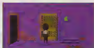
Adventure of Link





MANIAC MANSION

Za tiste, ki še vedno ne znajo odpreti sefa v tej klasični igri, so tu rešitve:



S srebrnim ključem odprite zadnja vrata.



Splezajte v odprtino in uporabite teleskop tako, da ga dvakrat zavrtite s kovanci in odkrili boste Ednino telefonsko številko.



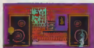
Dajte voščeno sadje in pepsi zeleni lovki.



S steklenim kozarcem zajemite vodo iz bazena.



Pokličite Edno, prikradi... v njeno sobo in odpr...



Vzemite posnetek iz sobe lovk.



Dajte vodo mesojedi rastlini, da jo zamrznete.



V glasbeni sobi presnemite ploščo na kaseto.



V salonu predvajajte kase..., da razbijete lestenec in ...obite zarjavel klj...



BUCKY O'HARE

Ne bojte se, pobijalci žab, sledi namreč nekaj šifer za to izredno NES igro.

67J7K

M7J24 M7K2K

6PV2K

M8K/trikotnik navzdol/4

M8K2V

MPX6/zajčja glava/



Wizards & Warriors 3



Pomoč Kurosu na njegovem poslanstvu ni lahka naloga, še posebej, če ne najdete prave poti skozi vas Piedup. Nič ni slabšega, kot če stopite skozi vrata in ste nenadoma iz oči v oči z velikanskim stražarjem. Ne bojte se, saj je tu celoten zemljevid vasi Piedup.

Wrath of the Black Manta

Za tiste, ki vam je uspelo priti do zadnjega šefa El Tora in si zdaj pulite lase, ko poskušate ugotoviti, kako bi ga premagali, je tu nekaj nasvetov.

Glavno je, da znate uporabljati vse štiri Nimpo tehnike v pravem vrstnem redu. Če to znate, ga boste premagali. Če pa napravite eno samo napako, boste izgubili energijo in El Toro si bo popolnoma opomogel. Pravi vrstni red tehnik je:

Art of the Bomb
Art of the Fire Ring
Art of the Spider
Art of the Missile







Club Info

Super Mario Bros.

Ljubitelji Nintenda, pozor! Novembra prihaja v naše kinematografe film Super Mario Bros. Ideje za filme so do sedaj črpali iz sveta literature in gledališča. S filmom Super Mario Bros. pa prihaja nova generacija filmov, ki so našli navdih v računalniških igrah.



O vsebini filma ne bi govorili, saj jo gotovo vsi poznate!

Vsebino pa raj [illegible] Režiserja Rocky Morton in Annabel Jankel, avtorja znamenite televizijske serije Max Headroom sta tokrat ustvarila mešanico domišljijsko-fantazijske avanture in pop cocktaila - na svoj račun bodo prišli namreč tudi ljubitelji ansambla Roxette. Scenarij za film so napisali Parker Bennett, Terry Runte in Ed Solomon. Glavnih vlogah [illegible]

[illegible] podatek [illegible] - ljubeznivi miniaturni dinozaver Tyrannosaurus rex [illegible] kar 85 različnih gibov (večina gibov je prav [illegible]) Kritiki [illegible]

V zadnjem času je bilo veliko napisano in povedano o povezavi med video igrami in napadi epilepsije. Danes vam želimo dati natančne informacije o tej tami.

Najprej najvažnejše: video igre ne morejo povzročiti epilepsije. O tem so si edini vsi zdravniki v Angliji in Nemčiji, ki se strokovno ukvarjajo z epilepsijo.

V glavnem gre pri razpravah o tej temi ze "fotosenzitivno epilepsijo", ki je le neznatno razširjena oblika epilepsije. Pri fotosenzitivni epilepsiji so motorične motnje ali izguba zavesti povzročene zaradi tako imenovane "migajoče svetlobe". Pri tem gre za približno 5% vseh bolnikov z epilepsijo. Torej, obstaja nevarnost napada zaradi utripajoče svetlobe samo pri osebah s fotosenzibilnostjo.

Takšne svetloba se lahko pojavi v različnih situacijah. Na primer pri hitri menjavi močne sončne svetlobe in sence, odboju sončne svetlobe od vodne površine, običajnem gledanju televizije, razsvetljavi v dlsku, prav tako pa tudi pri opazovanju določenega vzorca (ne primer šahovnice), kakor tudi pri video igrah.

Ker ta rizična skupina obstaja, video igre Nintendo že od začetka vsebujejo jasno opozorilo o možni nevarnosti za osebe s fotosenzitivno epilepsijo.

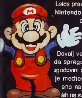
Povezave napadov z Geme Boyem je, kot je bilo dokazano, napačna. Naprava nima zadostnega vira svetlobe, ki bi lahko proizvajal migetajočo svetlobo, pa tudi ekran je za to premajhen.

Igralcem video iger lahko torej (tudi tistim, ki niso prizadeti zaradi epilepsije) je svetujemo, naj z igranjem ne pretiravajo in naj med igranjem vedno naredijo premor.

Torej, ni vzroke za vznemirjenje. Video igre ne morejo povzročiti epilepsije - kdor pa je epileptik, pa se mora zavedeti možnih nevarnosti v povezavi s svojo boleznijo.

Club Info I WANT IT ALL!

TRADICIJA IN VISOKA TEHNOLOGIJA - ZGODOVINA NINTENDA



Letos praznuje firma Nintendo 104 obletnico obstoja na Japonskem. Dovolj velik razlog, da spregovorimo o zgodovini podjetja, ki je medtem postalo eno najuspešnejših na svetu.

Zgodovina uspeha firme Nintendo sega v leto 1889 v mesto Kyoto, nekdanjo cesarsko prestolnico Japonske. Fusajiro Yamauchi je ustanovil podjetje, ki se je ukvarjalo izključno z izdelovanjem ročno pobarvanih igralnih kart. Takšne karte se imenujejo "Hanafuda". "Hana" pomeni roža "fuda" je staro japonski izraz za karto. S cvetličnimi kartami se torej začenja zgodovina največjega proizvajalca elektronskih igrač..

SOMRAK

Igralne karte sprva niso bile na dobrem glasu, saj so jih pretežno igrali pripadniki jeponskega podzemlja. Zelo hitro pa so se karte razširile tudi v druge družbene sloje. Danes so originalne Hanafuda karte dragocena umetnina.

Leta 1933 je nastalo ime današnjega podjetja "Nintendo" (jap. nin = prepustiti, ten = usoda, do = prodajalna) Nintendo torej izvirno pomeni "Prepustimo usodi" Yamauchi pa se je medtem lotil tudi drugih igralnih kart, ki jih sedaj izdelujejo strojno.

SVEŽ VETER

Leta 1949 je nenadoma umrl ustanovitelj Fusajiro Yamauchi, podjetje, ki se je medtem močno povečalo, pa je še zelo mlad prevzel njegov vnuk Hiroshi Hiroshi ve, da more podjetje, ki si želi zagotoviti dolgoročno preživetje, vse sodobne pojave spremeniti v izdelek. Tako so 10 let kasneje nastale tudi igralne karte z liki Walta Disneya.

VZPON ELEKTRONIKE

Veliki preobrat pa je Nintendo seveda doživel šele leta 1970, ko se je začel ukvarjati z elektronskimi igračami, ko so jih začeli takoj tudi množično izdelovati "Beam-Gun" je predhodnik NES-Zapperjev, ki so bili pred nekaj leti naprodaj tudi v Nemčiji. Z Beam-Gunom se je pojavil prvi elektronski pikado. Že leta 1977 je Nintendu uspelo, da je svojim kupcem predstavil prvo video igro. Enostavna teniška igra, ki jo lahko priključimo na domač televizijski sprejemnik. Skoraj istočasno so se v japonskih igralnih dvoranah, kasneje pa tudi širom po svetu, pojavili prvi avtomati na kovance z video igrami. Leta 1980 so nadaljevali z raziskavami in tako razvili tudi prenosno nepravo za video igre. Game&Watch je oče današnjega Game Boya. "Pipe Jump" in "Donkey Kong" sodita k najuspešnejšim igram Sicer pa je v tem času nenavadno dajati imena likom iz iger V ZDA so ljubitelji polmenovali paznika v živalskem vrtu v igri "Donkey Kong" enostavno Mario. Nintendo sledi duhu časa in Pipe Jump se od tedaj imenuje "Mario Bros.". Junak je rojen..

TAKOJ VELIKANSKI USPEH

Leto 1983 je najpomembnejše za Nintendo. Končno so lahko svetu predstavili "FamiCom" računalniško video igro za vso družino. V ZDA, v Nemčiji in pri nas se imenuje NES (Nintendo Entertainment System). To, kar sedaj sledi, je najbrž vsem poznano. Zmagoviti pohod v dnevne sobe ljudi po vsem svetu. Leta 1989 se pojavi "Game Boy" (druga Nintendova prenosna naprava za video igre), leta 1991 "Super Nintendo Entertainment System (16-bitna tehnologija) in v prihodnosti... kdo ve?!



Naj vam na uho prišepnem še nekaj novosti.

Club Info

Jeseni boste lahko pri nas kupili veliiiiiko novih igric, predvsem za Game Boya in Super Nintendo:



GAME BOY

Yoshi's Cookie
The Flintstones
Kid Dracula
Trip World
Darkwing Duck
Baby T-Rex
Battle of Olympus
Spiderman 3
NBA 2 All Stars
Raging Fighter
Battleship
Alfred Chicken
Fire Fighter
Legend of Zelda
Garfield
Speedy Gonzales





Top Ranking Tennis
Battletoads in Ragnorak's World
Nigel Mansell's World Championship



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Lagoon
J onnors enn s
King Ar hur s Wor
Pocky & Rocky
NBA Al tars
Mar o is Missing
Cybernato
Batman Returns
Super Mario All S
Mech Warr or
Battletoads in Battl
The ost Vikings
Nigel Manse l s Worl
Jurassic ark
Mystick est Legend
Zombies Ate My Neighbours



4 igrice Super Mario Bros I, I in I prirejene za SNE in Super Mario - The Lost Level.





NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Yoshi's Cookie
The Jetsons





Do konca leta bo izšla še ena DVOJNA številka naše revije, v kateri bo spet kup zanimivosti.

Predsednik Kluba Nintendo, Super Mario, je zelo vesel, ker je v trgovinah opazil nahrbtnike, zvezke in nalivnike s svojo podobo. Septembra pa boste lahko začeli napihovati velike balone z živečilnimi gumiji, katerim bodo priložene sličice Nintendovih junakov, ki jih boste lahko tudi zbirali in tako sodelovali v nagradni igri.

PISMA

Na tah straneh bomo objavljali vaša najlepša pisma, risbice, zgodbice, pesmice. Ko neutrudno igrate Nintendo igra (kar gre vašim staršem gotovo včasih hudo na živce, ali ne?), se sprošča vaša domišljija. Razveselita naa in starše, odpočijte si oči in se spravite k listu papirja. Napišite in narišite nam vse, kar sa je nabralo v vaših ustvarjalnih glavah! Pridno vadite, kajti nekega lepega dne bom razpisal tekmovanje za najlepšega Maria ali Yoshija (ali morda kar za oba)!

Danas objavljam nekaj pisam, ki so prihajala na moj naslov, čaprav pravega kluba še ni bilo. Zelo sem jih bil vesel. Na nekatera sem že odgovoril v pismih, na druga še bom. A zapomnite ai nekaj! Trudil se bom, da prav nobano vaša pismo ne bo ostalo braz odgovora! Veselo na delo!

Vaš Super Mario, predsednik kluba





Spoštovani!

Že od vsega začetka sem bil velik ljubitelj video iger, ko pa sem spoznal NINTENDO proizvode, sem videl, da prekašajo vse ostale. Seveda sem se tako odločil za nakup Game Boya, ki mi prinese veliko zabave. Vendar pa imam le tri igre, saj so tu izredno drage, v tujini pa nimam priložnosti... Zato upam, da bodo imeli člani Nintendo kluba kaj možnosti za cenejši nakup iger!!!

Hvala!

Luka Turk, Ljubljana

Živjo, Luka!

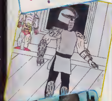
Tvoje pismo je bilo eno prvih, ki sem ga dobil, zato mi je še posebej veliko pomenilo. Verjetno pa si medtem že sam ugotovil, da so igrice pri nas celo cenejše kot v sosednjih državah. Zato sem prepričan, da si v tem času zbirko svojih igric celo dopolnil! Bodi pa pozoren na to, da kupiš igrico, ki pride v Slovenijo preko pooblaščenega distributerja, saj so te po tej poti igrice po najnižji možni ceni. Žal še vedno opažam, da nekateri igrice uvažajo "na črno". Želim ti veliko veselja z igranjem. Oglasi se še kaj!

Tvoj Super Mario, predsednik kluba



Graffiti









Pozdravljeni!
Tudi sam sem zelo navdušen nad vsemi izdelki Nintendo. Od Super Nintenda pa do Game Boya. Imam Game Boya in vso opremo za ta super sistem. Edino nekaj mi še manjka. Nisem še včlanjen v Club Nintendo, zelo pa bi si želel biti član te vesele druščine. Upam, da si ne želim preveč, če vas prosim, da me vključite v klub.
Tomažek

Živjo, Tomaž!
Upam, da se ti je želja zdaj izpolnila. Tudi jaz si zelo želim, da bi nas bilo v tej veseli druščini čim več. Zato povabi v klub še svoje prijatelje! Pošlji nam svoje najboljše rezultate, nariši me, zaupaj mi, katere igrice so ti najbolj všeč. In uživaj ob Game Boyu! Še to mi prišepni - ali kdaj, ko greš ti spat, igra tudi tvoja mama?
Tvoj Super Mario, predsednik kluba





HEJ, PRIJATELJI!



Club Nintendo



ZA VSE, KI STE SE ŽE PRIJAVILI V Club Nintendo ALI PA BOSTE TO STORILI DO 31. OKTOBRA, SMO PRIPRAVILI NAGRADNO ŽREBANJE.

MED SREČNEŽE BOMO RAZDELILI TRI KRASNE GLAVNE IN DESET TOLAŽILNIH NAGRAD.

1. NAGRADA: 1 SUPER NINTENDO





2. NAGRADA: 1 GAME BOY Z IGRICO TETRIS



3. NAGRADA: 1 GAME BOY

10 TOLAŽILNIH NAGRAD – OBESKI ZA KLJUČ TIME BOY

Za datum prijava valja datum vplačila položnice.

ŽREBANJE BO 5.NOVEMBRA, NAGRAJENCI BODO TAKOJ OBVEŠČENI PO POŠTI, REZULTATI PA BODO OBJAVLJENI V ENI OD NASLEDNJIH ŠTEVILK NAŠE REVIJE.